

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARDGAME
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA GEMAR MENABUNG**

**TEMA
PERMAINAN EDUKASI**


Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Disusun oleh :
MERCU BUANA

Nama : Trezanor Fadli Munandar
NIM : 41907010071
Peminatan : Media Edukasi
Pembimbing : Hari Nugraha S.Sn, M.Ds

**JURUSAN DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011**

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2010/2011

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Boardgame Sebagai Media Edukasi Budaya Gemar Menabung

Disusun oleh :

Nama : Trezanor Fadli Munandar

NIM : 41907010071

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 02 Juli 2011.

UNIVERSITAS
Pembimbing
 MERCU BUANA

Hari Nugraha S.Sn, M.Ds



Jakarta, 20 Juli 2011

Mengetahui,
Ketua Sidang

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Hari Nugraha S.Sn, M.Ds

Ir. Edy Muladi M.Si

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Trezanor Fadli Munandar
 Nomor Induk Mahasiswa : 41907010071
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaannya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 20 Juli 2011

Yang memberikan pernyataan

Trezanor Fadli Munandar

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang tak terhingga kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan Tugas Akhir ini tepat waktu.

Berkat rahmat-Nya jualah, penulis akhirnya mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “ **Perancangan Boardgame Sebagai Media Edukasi Budaya Gemar Menabung** “. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi pendidikan Desain Produk, Universitas Mercu Buana. Laporan tugas akhir ini meliputi aspek dan definisi mengenai permainan edukasi, sebagai media untuk pembelajaran budaya gemar menabung.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan laporan perancangan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, dengan segala kekurangan dan keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki oleh penulis, maka penulis memohon maaf atas kesalahan baik dalam penulisan dan penyampaian laporan Tugas Akhir.

Terselesainya laporan perancangan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

1. Bapak Ir. Edy Muladi M.Si, selaku Ketua Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana
2. Bapak Zulfikar Sya'ban S.pd, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana
3. Bapak Hari Nugraha S.Sn, M.Ds, sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada penulis dengan sabar dan penuh keikhlasan hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah member bekal ilmu pengetahuan kepada penulis, selama semester awal hingga akhir ini.
5. Pimpinan, staf dan karyawan Tata Usaha yang telah memberikan banyak kemudahan dalam pelayanan kepada penulis, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

6. Ibunda tercinta Ismi, yang tiada hentinya memberikan doa, nasihat, bimbingan dan kasih sayangnya untuk penulis. Hanya dengan doa dan kasih sayangmu ananda dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Saudara Kandungku Mas Hanozanor dan Kakakku Deyanoor, yang selalu memberikan banyak dukungan baik moral maupun materil.
8. Tante Lies Pratista dan Om Faisal Adnoes beserta keluarga besar, atas dukungannya yang tak terkira baik secara moral maupun materil, tanpa dukungan Tante dan Om ananda tidaklah bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teruntuk sahabat terbaik dalam hidupku Tria Dara, atas kesetiiaannya mendampingi penulis selama Tugas Akhir ini, Ika Diniarti untuk segala dukungannya. Betapa bahagianya aku memiliki sahabat seperti kalian.
10. Rekan Kerja terbaik, Ibu Ariani K Wardhani S.Sn, M.Ds,Cs, Iin Danyawatie, Puput Dwi HS, Iis, Ventris, Lukman, Ucup, Ika, Oji, Kenny, Teguh, Nofri, Danang atas bantuan dan dukungannya selama pameran Tugas Akhir ini.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan di Desain Grafis dan Multimedia, Personil Lantai Peristiwa, juga untuk Wisnu, Rikad dan Qisty atas segala bantuan inspirasi dan semangatnya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik untuk amal ibadah yang telah diberikan. Dan pada akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini membawa manfaat bagi pembaca dan terutama bagi penulis.

Akhir kata apabila terjadi kesalahan penulisan yang tidak berkenan atau hal-hal lain, semua dikarenakan oleh kekurangan dan kehilafan penulis. Saran, kritik dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan agar di lain hari dapat menjadi lebih baik lagi dan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Jakarta, 20 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KARTU ASISTENSI	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRACT.....	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 State of The Art.....	4
1.3 Peluang dan Tantangan.....	5
BAB II METODOLOGI	
2.1 Identifikasi Masalah	7
2.2 Rumusan Masalah	8
2.3 Batasan Masalah	10
2.4 Tujuan Penelitian	10
2.5 Manfaat Penelitian`	11
2.6 Kerangka berfikir.....	12
2.7 Landasan Teori.....	13
2.7.1 Arti Perancangan Permainan.....	13
2.7.1.1 Jenis – jenis Permainan	13
2.7.1.2 Manfaat Perancangan Permainan Edukasi.....	17
2.7.1.3 Kriteria Perancangan Permainan Edukasi1	19
2.7.2 Pengertian dan Kedudukan Psikologi	22
2.7.3 Definisi Menabung	31
2.7.4 Definisi Komunikasi Visual dan Verbal.....	32
2.8 Tema Desain Perancangan.....	34
BAB III DATA	
3.1 Data Kualitatif.....	36
3.2 Data Kuantitati	36
3.3 Pengumpulan Data	36
BAB IV ANALISA	
4.1 Analisa Hasil Data.....	41

4.2	Studi Banding Permainan	47
BAB V KONSEP PERANCANGAN		
5.1	Konsep Dasar Perancangan Permainan	49
5.2	Desain Permainan Edukasi Boardgame	52
5.3	Media Sosila Komunikasi	53
LAPORAN MEDIA PERANCANGAN TUGAS AKHIR		54
DOKUMENTASI PAMERAN TUGAS AKHIR		66
LAMPIRAN		70
DAFTAR PUSTAKA		71

